

# Рекомендации по проведению «живых уроков» с использованием обучающего игрового набора «Великая Отечественная война, серия 1941-1942»

Продолжительность «живого урока»: 45 минут.

## Подготовка

1. За день до проведения «живого урока» сообщите ученикам, что завтра будет командная игра-викторина на тему Великой Отечественной войны.
2. Рекомендуйте ребятам посетить сайт [Великая-Отечественная.рф](http://Великая-Отечественная.рф) для подготовки к игре. Те, кто посмотрит видеоролики, представленные на сайте, получит больше шансов на победу в завтрашней игре. На этом же сайте ученики смогут скачать приложение с дополненной реальностью, которое можно использовать совместно с игровым набором. *Обращаем ваше внимание, что приложение работает только на смартфонах и планшетах, поддерживающих технологию дополненной реальности.*
3. Распакуйте набор, ознакомьтесь с его содержимым. **Внимание!** В набор вложен буклет с правилами. **ЭТО ДРУГИЕ ПРАВИЛА. Они НЕ будут применяться на уроке.**
4. Заранее ознакомьтесь с правилами командной игры, прочитав их ниже в этом документе и посмотрев видеоролик по ссылке [https://clc.to/team\\_rules](https://clc.to/team_rules).

## В день проведения урока

1. Если есть возможность, покажите детям видеоролик с **командными правилами игры**, используя сотовую сеть по ссылке: [https://clc.to/team\\_rules](https://clc.to/team_rules) или скачайте его заранее по ссылке <https://yadi.sk/d/naoXbQn1N1Yq7A?w=1>. Дайте ответы на вопросы, если они возникнут.
2. **Внимание!** Необходимо контролировать время урока: 5 минут на ознакомление с правилами, деление на команды и подготовку; около 30 минут занимают 9 раундов игры. Остается время на подведение итогов и освоение возможностей дополненной реальности, если ученики установили мобильное приложение и могут им воспользоваться.
3. Для командной игры рекомендуем игровое поле «1941 год».

4. По окончании игры подведите итоги, поздравьте победителей и сообщите, что игра остается в школе, и желающие смогут играть в нее.
5. Дайте возможность ученикам, установившим приложение, воспользоваться им при помощи карты игрового поля.
6. Сообщите ученикам, что при сканировании QR-кодов на карточках с вопросами можно подробнее изучить тему вопроса.
7. В процессе игры обязательно сделайте 5 фотографий игрового процесса. Из фотографий должно быть видно, сколько человек участвовало в уроке. На фото должны быть видны элементы игрового набора, заинтересованность игроков.
8. По окончании игры заполните отчетный протокол.
9. Отправьте фотографии на почту [gw4142@mail.ru](mailto:gw4142@mail.ru). В письме укажите следующую информацию: регион\_учреждение\_класс.

**Внимание! Игровой набор остается в школе.**

## Командные правила игры

### Подготовка к игре

Класс нужно разделить на команды до 5 человек.

Учитель выступает в роли ведущего.

Каждой команде присваивается номер или название. Каждая команда выбирает своего капитана.

Ведущий дает каждой команде по одному планшету и одной карточке здоровья («Здоров/Ранен»). Карточку здоровья нужно положить на планшет стороной «Здоров» вверх.

Ведущий раскладывает перед собой игровое поле стороной «1941 год» вверх и три стопки карточек, разделенных по цветам, с вопросами **соответствующего года**. Каждую стопку предварительно перемешать.

Раздать каждой команде по 9 небольших листов бумаги для записи ответов.

Ведущий устанавливает фигурку солдата на поле «Старт».

### Процесс игры

Игра состоит из **девяти раундов**.

В каждом раунде разыгрывается **один вопрос**. Последовательность вопросов: **зеленый, желтый, красный** (то есть, сначала простой вопрос, затем средний, затем сложный).

В начале каждого раунда ведущий передвигает фигурку солдата на одно поле вперед.

Ведущий берет верхнюю карточку из стопки нужного цвета, зачитывает вопрос и все варианты ответов. Рекомендуется зачитать вопрос и варианты ответов дважды.

На принятие решения командам дается 1 минута. Капитан записывает номер или название команды и вариант ответа своей команды цифрой от **1** до **4**. Ответ может быть передан ведущему или показан всем участникам. Ведущий зачитывает правильный вариант ответа (выделен в карточке зеленым цветом и отмечен звездочкой).

За правильный ответ команде выдается жетон награды (звездочка) и жетон трофея (любой жетон без звездочки). **4 «трофея» ведущий обменивает на одну «награду».**

За неправильный ответ команда переворачивает карточку здоровья стороной «Ранен» вверх и **возвращает все трофеи** ведущему. Если карточка здоровья уже лежала стороной «Ранен» вверх, то команда отдает ведущему **одну награду** (если она есть), а карточка здоровья **остаётся** лежать стороной «Ранен» вверх.

Отсутствие ответа приравнивается к неправильному ответу.

Если у команды, ответившей правильно, карточка здоровья лежала стороной «Ранен» вверх, она переворачивается вверх стороной «Здоров», и команда получает все полагающиеся премии за правильный ответ (1 награду и 1 трофей).

## Окончание игры

Когда сыграны **все девять раундов**, определяется победитель: команда, набравшая **наибольшее количество наград**. Трофеи при определении победителя **НЕ учитываются**.

Если максимальное количество очков набрали две и более команд, можно сыграть дополнительные раунды на выбывание, если позволяет время.

## Дополнительные раунды

В дополнительных раундах играют только сложные вопросы (красные карточки).

Команда, давшая неправильный ответ, **выбывает**.

Побеждает последняя оставшаяся команда.

Если все команды дали неправильный ответ, играется следующий дополнительный раунд.